
PlayStation
ペルソナ2
罪
ATLUS

ペルソナ2 罪

PERSONA2 INNOCENT SIN®



ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーション専用ソフト「ペルソナ2 罪」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 3ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02100



Contents


全ては学校から始まる……

STORY

物語の舞台は、人口128万人の政令指定都市、
珠閒瑠（すまる）市。その蓮華台に、
主人公が通う七姉妹（ななしまい）学園がある。
通称「セブンス」と呼ばれるこの学園の校章やエンブレムを
持ち歩くことは、他校生の間でも一種のステイタスであった。
しかし、いつの間にか街では「セブンスのエンブレムは
《呪いの紋章》で、身につけていると容貌が破壊される」
という噂が広まっていた。
そして、やがてそれが現実になる。
次々と噂が現実になる奇妙な現象……。
あるきっかけで、《ペルソナ》という別人格を召喚するようになった
主人公たちは、それぞれに課せられた宿命と対峙しながら
街に起きる様々な事件を追う。
次第に明らかになっていく噂と事件の関係。
止まっていた時が動き出す。

キャラクター紹介





周防 達哉

ゲームの舞台である七姉妹学園（通称：セブンス）に通う18歳の青年。
長身で美男子、大人っぽい雰囲気を漂わせている様子から、女子はおろか男子生徒からも憧れられている。
他人と関わることを極力避けようとするクールな一匹狼。

守護ペルソナ：ヴォルカヌス





リサ・シルバーマン

主人公と同じ高校に通う17歳の女の子。
愛称ギンコ。きれいなブロンドと青い瞳。
同世代の少女がうらやむようなスタイルの持ち主。
日本に帰化した両親の間に生まれたため、どこから見てもアメリカ人なのに流暢な日本語を話す。

守護ペルソナ：エロス

七姉妹学園





三科 栄吉

16歳の春日山高校（通称：カス校）の2年生。
自ら「ミッシェル」と名乗り、バンドの
ボーカルとカス校番長を努める
長身痩躯のナルシスト。
人の言葉を真に受け、冗談が通じなかったり。
ムードに弱く乗せられると瞬間での
盛り上がりに酔いやすいのが欠点。

『春日山高校』



黛 ゆきの

行動力のある二十歳の写真専門学校生。
髪を伸ばし、ちょっと女らしくなった。
最近、カメラマンを目指し、とあるフリーカメラマンのもとで
見習いとしてバイト中。



天野 舞耶

23歳のティーン向け
情報誌の記者。
明るく社交的で、
開放的な色気を
振りまく美女。
さりげない
思いやりを
人当たりの良い
雰囲気から、
自然と周囲に人が
集まってくるタイプ。



初期ペルソナ：マイア



ジョーカー

願いをかなえてくれると噂の、仮面の人物。
自分の携帯電話から自分の番号にかける、
「ジョーカー様」という儀式で呼び出せるらしい。
とある事件がきっかけで主人公たちの前に
あらわれ、襲撃を宣言する。主人公にただならぬ
恨みを抱いているようだが、詳細は不明。

コントローラ説明

アナログコントローラ以外のコントローラもご使用になれます。また、ここに記載している以外の特殊な操作方法もあります。詳しくは、各ページの説明文を参照してください。アナログコントローラを使用している場合、コンフィグモードで振動設定をONにすると、振動機能を楽しむことができます。アナログモードには対応していませんので、LEDの状態に関係なくご利用できます。

アナログコントローラ



ワールドマップ

方向キー	移動先の選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	地区名一括表示
□ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1ボタン	地区名一括表示
L2ボタン	地区名一括表示
R1ボタン	地区名一括表示
R2ボタン	地区名一括表示

ミドルマップ

方向キー	プレイヤーシンボルの移動
○ボタン	施設に入る／会話
×ボタン	キャンセル／ダッシュ移動
△ボタン	場所名一括表示
□ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1ボタン	場所名一括表示
L2ボタン	場所名一括表示
R1ボタン	場所名一括表示
R2ボタン	場所名一括表示

タイトル画面

STARTボタン	決定
SELECTボタン	項目の選択

3Dマップ

方向キー	主人公の移動
○ボタン	施設に入る／会話／物を調べる
×ボタン	キャンセル／ダッシュ移動
△ボタン	オートマップ表示
□ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1ボタン	視点変更(時計回りに回転)
L2ボタン	視点変更(反時計回りに回転)
R1ボタン	視点変更(反時計回りに回転)
R2ボタン	視点変更(時計回りに回転)

コントローラ



ゲームのはじめ方

ゲームを始める場合は、以下の手順に従ってプレイしてください。

1 始め方

プレイステーション本体に「ペルソナ2」のディスクをセットして、本体の電源ボタンを押します。プレイステーションロゴの後に、デモンストレーション画面(デモ)が始まります。

2 始め方

デモが終わると、タイトル画面が表示されます。デモ中にいずれかのボタンを押すことで、デモを中断し、すぐにタイトル画面を表示することもできます。

3 始め方

タイトル画面に「PRESS ANY BUTTON」と表示されたら、いずれかのボタンを押してください。タイトルメニューが表示されます。方向キーの上下もしくはSELECTボタンで項目を選択し、◎ボタン、またはSTARTボタンで決定してください。



CONTINUE

セーブデータをロードし、以前プレイしていた状況からゲームを再開します。詳しいロードの方法は、P.12を参照してください。

NEW GEME

物語の始めから、ゲームを開始します。

STEREO/MONO

◎ボタン、またはSTARTボタンで決定するたびに、ゲームの音声出力を、ステレオ(STEREO)、モノラル(MONO)のどちらかに切り換えます。ご使用の音声出力機器に合わせて設定してください。

VIBRATION ON/OFF

アナログコントローラが接続されている際に、振動のON・OFFを◎ボタン、もしくはSTARTボタンで切り換えることができます。なお、この項目はアナログコントローラが接続されていない場合は、選択することができません。

メモリーカードについて

■メモリーカードがささっていない、もしくはささっていても空きブロックがないと警告文が表示されます。

■そのままゲームをすることも可能ですが、ゲームの性質上、大変不便なことになってしまいます。

■このゲームをプレイされる際には、ぜひともメモリーカードを使用することをおすすめいたします。

名前の入力

タイトル画面で「NEW GAME」を選んでゲームを始め、ストーリーを進めていくと、あなたの名前を訊ねられる場面が登場します。……このゲームの主人公となるあなたの姓名と通称を入力してください。

1. 主人公の顔グラフィック
2. 切り替えウィンドウ
3. 名前表示ウィンドウ
4. 文字入力ウィンドウ



1 名前入力

姓名・通称を入力する時は、まず切り替えウィンドウから方向キーの上下で入力したい文字の種類を選択し、○ボタンを押します。次に方向キーの左右で文字入力ウィンドウにカーソルを移動させ、入力したい文字を選び、○ボタンで入力してください。すべての入力が終わったら「終了」コマンドを選んで○ボタンを押してください。

2 名前入力

切り替えウィンドウの「姓名」もしくは「通称」コマンドで○ボタンを押すことで、姓名と通称の入力を切り替えることができます。

3 名前入力

間違って入力したら、L2・R2ボタンで訂正文字にカーソルを合わせ、×ボタンを押してください。選択した文字が削除されます。また、文字入力ウィンドウ右下の「DEL」「←」「→」でも編集の操作ができます。

名前入力画面の特殊操作

△ボタン
入力文字切り替え

□ボタン
姓名⟷通称切り替え

×ボタン
入力文字削除

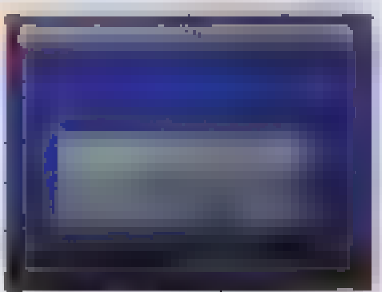
L1・R1ボタン
文字入力ウィンドウの早送り

L2・R2ボタン
入力カーソルの移動

セーブ&ロード

ゲームの進行状況を保存することをセーブといい、セーブデータを呼び出すことをロードと呼びます

セーブ



すでにセーブされているファイルを選択すると、前のデータは消えてしまいます。注意してください。

全マップ画面で○ボタンを押し、コマンドメニューを表示します。「セーブ」コマンドにカーソルを合わせて○ボタンを押しましょう。
次に、使用するメモリーカード差込口を選択します。方向キーでメモリーカードのささっているメモリーカード差込口を選び、○ボタンで決定してください。
差込口を選ぶとセーブファイル選択画面が表示されますので、セーブしたいファイルを方向キーの上下で選び、○ボタンで決定します。
メモリーカード差込口1、2共に対応します。

ロード



タイトル画面の「CONTINUE」か、コマンドメニューの「ロード」を選んで○ボタンを押してください。
メモリーカード差込口を選択した後に、ロード画面が表示されます。ロードしたいファイルを方向キーの上下で選び、○ボタンで決定して下さい。

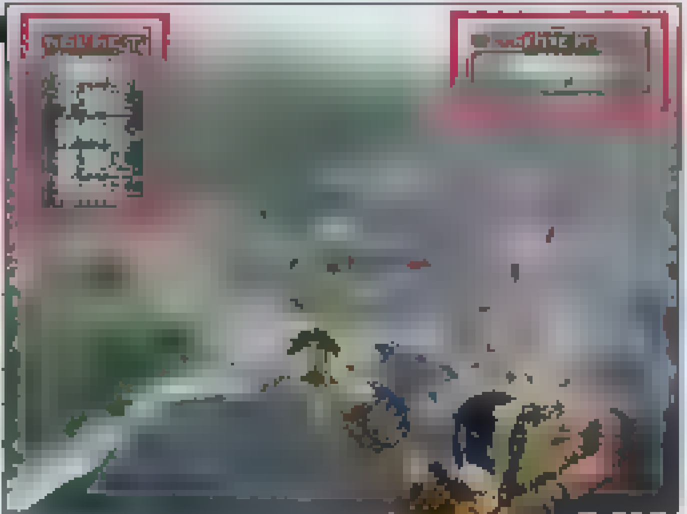
セーブ　メモリーカードの空きブロック数

セーブには、1つのデータにつき3ブロックの空き容量が必要となります。
メモリーカードに3ブロック以上の空きがない状態でセーブしようとすると、警告メッセージが表示され、セーブできません。
メモリーカードからいらないデータを消去し、3ブロックの空きを作って下さい。

画面の見方

ゲーム中では、3つのマップを行き来することでゲームを進めていきます。マップはそれぞれ、ラージマップ、ミドルマップ、スモールマップと呼ばれ、ラージマップからはミドルマップへ、ミドルマップからはスモールマップへ移動することができます。

ラージマップ



現在のマップから行くことのできる行き先の地区名です

現在表示されているマップの地名です



1 ラージマップ

ラージマップでは、各ミドルマップ間の移動ができます。
また、行ける場所はストーリーが進行することに増えていきます。

2 ラージマップ

左上のセレクトウィンドウに行くことのできる地区名が表示されますので、行き先を方向キーで選び、●ボタンで決定してください。選択したミドルマップへと移動します。また、L1・R1・L2・R2 のボタンを押すと、地図上に地区名が表示されます。

ミドルマップ



現在表示されているマップの地区名です

場所名
近づくと表示されます

プレイヤーシンボル

1 ミドルマップ

ラージマップで地区名を選ぶと、ミドルマップへ移動します。マップ上では、主人公たちが通常は、緑色のプレイヤーシンボルとして表示されます。
マップ上の入れる場所は、近づくと名前が表示されます。さらに近づいて「IN」と表示されたところで○ボタンを押すと、その中に入ることができます。
L1・R1・L2・R2・○ボタンを押すと、入れる場所名が一括表示されます。

2 ミドルマップ

ミドルマップに表示されている青色のシンボル（NPCシンボル）は、街に住む人たちを表わしています。NPCシンボルに接触すると「TALK」と表示されるので、○ボタンを押してみましょう。その人と話すことができます。

3 ミドルマップ

ミドルマップの画面外に出ようとすると「EXIT」と表示されます。
ここで○ボタンを押すと、ラージマップに移動できます。

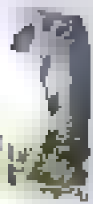


3 3Dマップ

現在いる場所の名前です



1 3Dマップ



ワールドマップ上で建物などに入ると 3Dマップに移ります
3Dマップ上では主人公を直接動かして先に進みましょう
○ボタンを押しながら移動すると 走ることができます
マップ上に人がいた場合は 近づいて○ボタンを押せば 話しかける事ができます
怪しい場所を調べたい時も 近づいて○ボタンです

2 3Dマップ

3Dマップ上で○ボタンを押すと オートマップが表示されます オートマップには 通ってきたマップが記録されています L1 R1ボタンでマップの階層を変更し L2 R2ボタンで拡大率が変わります 拡大表示時には○ボタンでカーソルをプレイヤーキャラに戻します 縮小表示時には ○ボタンで 選択しているカーソルの枠内を拡大表示します また ○ボタンを押しながら方向キーを押すことで マップのスクロールを高速にすることができます 3Dマップに戻る時は、もう一度○ボタンを押してください



コマンド画面について

主人公キャラクターが操作可能な場所で○ボタンを押すと、コマンド画面が表示されます。
コマンド画面では主人公たちのステータスを見たり、武器の装備や所持品の確認などができます。

コマンド画面について



コマンドメニュー

各方向キーで選択、○ボタンで決定することで、それぞれのコマンドを実行することができます。

所持金

パーティの所持金を表示しています。単位は円です。

ステータス

各キャラクターのHPとSPが表示されます。詳しいステータスを見たい場合は、コマンドメニューの「個人データ」を参照してください。

プレイ時間

今までにゲームをプレイしてきたトータルの時間が表示されます。

1 魔法



方向キーの左右で魔法を使うキャラクターを選び ◯ボタンを押します。方向キーで使いたい魔法を選び ◯ボタンで決定してください。選んだ魔法がキャラクターに対してかけるものであった場合、魔法を決定した後に、その魔法をかけるキャラクターも選択します。

2 魔法



灰色で表示されている魔法は、現在使うことのできない魔法で、白色で表示されている魔法は、現在使っても意味の無い魔法です。
また魔法ウィンドウの上段には、現在降魔しているペルソナ名と、消費SPが表示されているので、魔法使用の際の参考にしてください。



1 アイテム

パーティの所持するアイテム一覧が表示されますので、方向キーの上下で使用するアイテムを選び ◯ボタンで決定して下さい。選んだアイテムが個人に対して使われる物であった場合、アイテムを選んだ後に、そのアイテムを使うキャラクターも選択します。
また、L1・R1ボタンを押すことでページの早送りができます。



2 アイテム

アイテム画面で◯ボタンを押すと、イベントアイテム一覧に切り替わります。これはイベント上で入手したり、必要になるもので、ここで使用することはできません。カーソルを合わせる事でアイテムの説明文を見ることはできます。
また、L1・R1ボタンを押すことでページの早送りができます。

個人データ

データを見たいキャラクターを選択すると、各キャラの詳細ステータスが表示されます。
最初に表示されるのはキャラとペルソナを合わせた能力値ですが、方向キーの上を押すとキャラのみの、下を押すとペルソナのみのステータスを表示できます。
また、△ボタンでペルソナチェンジ画面へ、◯ボタンで装備画面へ移ります。



1. キャラクターフェイスと名前、HPとSPを表示しています。
2. ペルソナの能力値を表示しています。
3. キャラクターの能力値を表示しています。
4. キャラクターの姓名と星座、血液型を表示しています。
5. 上から順に、キャラクターのレベル、現在の経験値、次のレベルに上がるために必要な経験値です。
6. キャラクターが現在装備している武器、防具を表示しています。

STR	攻撃力に影響します。	攻撃	武器で攻撃した時の威力です
VIT	防御力とHPの増加率に影響します	防御	物理攻撃に対する耐久性です
TEC	魔攻・魔防に影響し、SPの増加率にも影響します	魔攻	魔法で攻撃した時の威力です
[illegible]	[redacted] に影響します	魔防	魔法攻撃に対する抵抗力です
LUC 運	さまざまな要素に影響してきます		

ペルソナチェンジ

降魔するペルソナを変更することができます。所持しているペルソナカードの一覧が表示されますので、降魔したいペルソナを選んで○ボタンで決定してください。ただし、他のキャラクターが降魔しているペルソナは選択できません。
また、場合によっては相性が悪く、降魔できない場合もあります。
降魔できないペルソナは、灰色の文字で表示されます。
□ボタンを押すとペルソナの詳細ステータスを見ることができます。

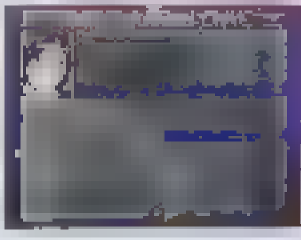


装備



1. 所有している武具を装備することができます。装備欄は上から順に「おすすめ装備コマンド」「武器」「防御具」「装身具」「専用具」「アクセサリー」となっています。

2. 装備を変更するには、方向キーで装備を変更したい部位を選び○ボタンを押してください。所有している武具の一覧が表示されますので、装備したい物を選んで決定してください。装備の変更によってステータスが変動する時は、上部のステータス欄に変動値が表示されますので、装備品を選ぶ際の参考にしてください。



3. 「おすすめ装備」を選ぶと、所持している武具の中から最も攻撃力・防御力の高い物を自動的に選出して装備します。但し「アクセサリー」は「おすすめ装備」では自動的に装備されません。

カードリスト

所有するタロット、ペルソナ、マテリアル・マジック、インセンスカードを閲覧することができます。コマンド決定後、見たいカードの種類を方向キーで選び、○ボタンで決定してください。ペルソナの場合、リスト表示時に□ボタンを押すとカーソルが指しているペルソナの詳細ステータスを見ることができます。また、L1、R1ボタンでページの早送りができます。



アナライズ

今までに出会った悪魔、召喚したペルソナ、見つけた合体魔法のデータを閲覧することができます。見たいデータの種類を方向キーで選んで、◎ボタンを押してください。

悪魔



まず見たい悪魔の属するタロットを選びます。次に方向キーで悪魔を選び、◎ボタン押してください。悪魔のデータが表示されます。データは、方向キー の左右を押すと内容が変わります。また、L1、R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前の悪魔を見ることができます。また、△ボタンを押すことで、契約している悪魔の一覧を見ることができます。



ペルソナ

まず見たいペルソナの属するタロットを選びます。次に方向キーでペルソナを選び、◎ボタンを押してください。ペルソナのデータが表示されます。方向キーの左右で、データを切り替えます。また、L1、R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前のペルソナを見ることができます。

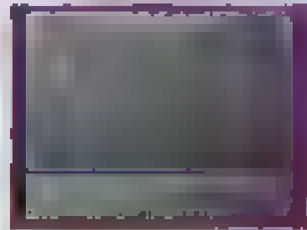
合体魔法



今までに見つけ出した合体魔法の一覧が表示されます。方向キーで閲覧したい魔法を選び、◎ボタンを押してください。選択した合体魔法のデータが表示されます。データ画面では、合体魔法の発動条件を設定することもできます。設定の詳しい方法はP.41を参照してください。

コンフィグ

ゲーム中の各種環境を設定・変更することができます。



コンフィグコマンドの説明

サウンド
サウンドの出力をステレオかモノラルに切り換えることができます。使用の機器に合わせて設定してください。

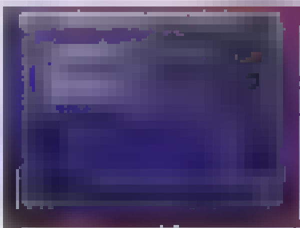
振動
アナログコントローラを使用してONにすると、ゲームの要所要所で振動効果を楽しめます。

マップ回転方向
L1・L2・R1・R2ボタンを押した時の、画面の回転方向を変更します。

カーソル位置の記憶
ONにした項目では、カーソルが前回選択したコマンドをトレースするようになります。

[illegible]
メッセージとコマンドメニューの背景を変更することができます。







セーブ&ロード

原則的に、コマンドメニューが開ける場所であれば、どこでもセーブ・ロードをすることができます。詳しいセーブ・ロードの方法については、P.12を参照してください。

各種施設について

ゲーム内では、カメラ横丁と「ロータス」で各種施設を利用することができます。
このロータスはいくつかのお店がまとまっている、ショッピングモールのようなものになっています。

店の見方



方向キーで利用したい施設を選び、Ⓐボタンを押すと中に入ることができます。
取り扱い商品アイコンには、選択した施設で取り扱っているアイテム、サービスのアイコンが表示されます。
3Dマップに戻る時は、右下の「EXIT」にカーソルをあわせて決定するか、Ⓑボタンを押します。

店リスト

開店時間によって、利用できる施設が違います。
ゲームをスムーズに進めるためにも、場所とその役割を覚えておきましょう。

ラーメン日向

東亜ディフェンス

富永カイロプラクティック

がってん寿司

鵺探偵事務所

時間城

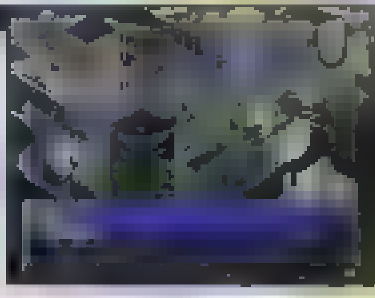
ROSA CANDIDA

サトミタダシ

kaori

ベルベットルーム

ショップでの売買



商品を売買している施設。ショップでは、アイテムや武器、防具、アクセサリーなどを購入することができます。
また、店員と話をすることもできます。

[illegible]



カウンターごしに立っている店員に隣接した状態で、Ⓐボタンを押して店員に話しかけてください。ショップコマンドが表示されますので、方向キーで「購入」を選び、Ⓐボタンを押します。

[illegible]

すると、販売しているアイテム一覧が表示されます。方向キーの上下で買いたいアイテムを選択し、方向キーの左右で購入する個数を選択、Ⓐボタンで決定します。所持金の文字で表示されているアイテムは、現在買えないことを表わしています。アイテム一覧はLボタン、Rボタンでページの早送りができます。また、装備品を買う場合は、画面の左側にそのアイテムを装備した時に変動するステータスが表示されますので、購入の際の参考にしてください。



1 アイテムを売る

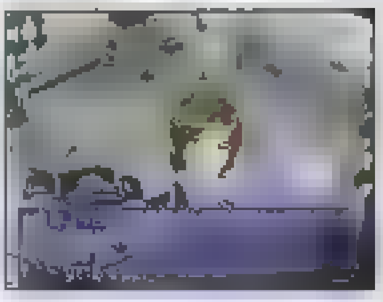
買うときと同様に店員に話しかけます。ショップコマンドから「売却」を選び、Ⓐボタンを押してください。

2 アイテムを売る

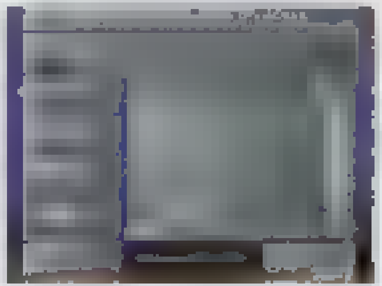
売却画面が表示されますので、まず方向キーの上下で売りたいアイテムの種類を選び、Ⓐボタンで決定してください。
次に方向キーの上下で売りたいアイテムを選び、左右で売る個数を選択、Ⓐボタンで決定します。また、アイテムリストはL・Rボタンでページの早送りができます。

ゲーム中には、アイテムを売買できるショップ以外にも、様々な施設が登場します。
ここではそれらの施設の一部を紹介しています。

回復系施設



[illegible]カイロプラクティックとkaoriでは、HPとSPを料金有料で全回復ができます。店員に隣接した状態で○ボタンを押して話しかけてください。コマンドメニューが表示されますので「治療してもらう」を選択、○ボタンで決定します。
「話す」を選択することで、話をすることもできます。



食事系施設

ラーメンしらいしと、がってん寿司では食事をすることができます。店員に話しかけ、コマンドメニューから「食事」を選んで○ボタンを押してください。料理のメニューが表示されますので、方向キーの上下で食事をするキャラクターを選んでから、食べたい料理を選び、○ボタンで決定します。
料理を食べると、料理に応じて能力値が一定時間上昇します。
また、その効果が消滅するまでは、他の料理を食べることはできません。

その他



ここまでに紹介したもの以外にも、辰巳東交番と轟探偵事務所と、ベルベットルームという施設が登場します。
詳しい内容は、轟探偵事務所はP25を、ベルベットルームはP28を参照してください。

噂について

ゲームの舞台である珠閒瑠市は、異常な状況下に置かれています。広めたいいろいろな噂をコントロールすることによって、ショップやアイテムなどを変化させることができます。
それ以外にもさまざまな種類の噂があり、噂のコントロールしだいで攻略の仕方が変わっていきます。

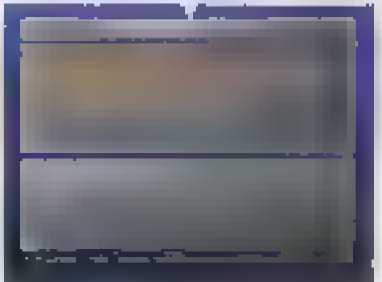
1 噂の流し方

まずは広めたい噂を探してきます。元になる噂は「情報屋」が知っています。彼らに話しかけると、主人公たちの知っている噂と引き換えに、新たな噂を聞くことができます。また、噂には、同じものでも、微妙に内容が違うものがありますので、注意してください。



2 噂の流し方

元となる噂を入手したら、カメヤ横丁にある「九頭竜探偵事務所」に、噂を流すように依頼します。事務所員に話しかけると知っている噂の一覧が表示されますので、方向キーの上下で流したい噂を選び、○ボタンで決定してください。次に、噂の詳しい内容を選択し、料金を払えば依頼完了。町中にその噂が流れ、本当の事になります。



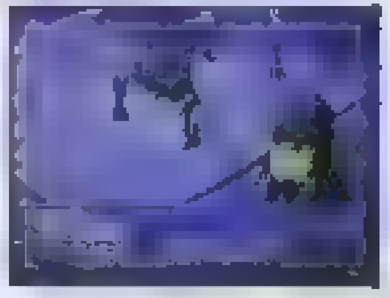
噂の注意点

同じ噂でも、微妙に内容が違うものがいくつもあります。どれが本当に必要なものか、よく考えてから噂を流すようにしましょう。



ベルベットルーム

ここでは、主人公たちの新しい仲間とも言える「ペルソナ」を呼び出すことができます。中ではベルベットルームの住人「イゴール」がペルソナの召喚や、合体などをしてくれます。また、ペルソナについての詳しい説明を聞くこともできます。



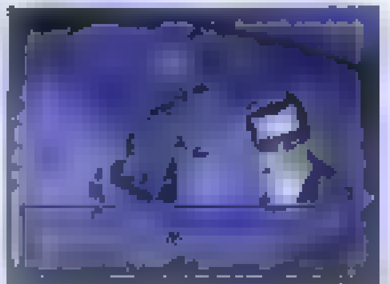
人の心の深奥に眠る、神と悪魔の姿を描く「心象画廊(タロット)」という特殊なタロットカードに絵を描き、最高のタロットカードを作り出す能力を持つ

ベラドンナ



ペルソナ使いの心を求める者を救うため、自分の身を現世の自から育く魔女

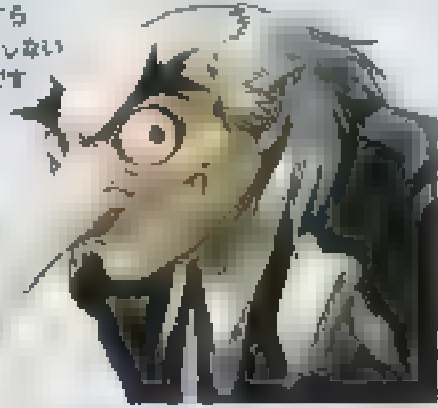
ナナシ



ペルソナ使いの心を開く能力を得るため、自分の顔を削ぎ落としたアーティスト

IGOR イゴール

悪魔との交渉で手に入れたタロットカードを使い、キャラクターの心の深奥からペルソナを召喚することのできる「マインドマンサー」。何者かの従者であるようですが、その素性すらはっきりとしない謎の人物です。



ペルソナについて

「ペルソナ」とは、このゲームの核となる重要な存在です。ペルソナの使い方しだいで、ゲームの難易度も変わるといっても過言ではないでしょう。
これから説明するペルソナのシステム・ルールをよくお読みになり、充分に理解して頂いてから、ゲームをプレイされることをおすすめします。

マインドマンサーであるイゴールだけが行なえることで、悪魔から入手したタロットカードを使い、キャラクターの心の深層からペルソナを呼び出すことです。

召喚したペルソナを、ペルソナ使いの体に降ろすことです。これによりペルソナを発動できるようになります。

降魔されたペルソナを呼び出し、その力を使うことです。

イゴールに呼び出されたペルソナで、降魔されていないものはカードの姿をとって待機しています。それをペルソナカードと呼びます。

ペルソナを召喚するのに必要な、触媒となるカードです。悪魔との交渉で入手することができます。

好きなタロットの種類を描き込める、無地のカードです。

特殊なペルソナを召喚する時に必要となるカードです。

召喚時に使い、ペルソナに新たな魔法を覚えさせるカードです。

召喚時に使い、ペルソナの能力値をアップするカードです。

・ブランクカードの扱い方

■契約しても、ある悪魔と交渉した場合、通常のタロットに加えブランクタロットという特別なカードが手に入ります。このカードを???に渡すと、任意のタロットの絵を描き込んでもらえます。この方法でないと入手できないタロットカードもあります。

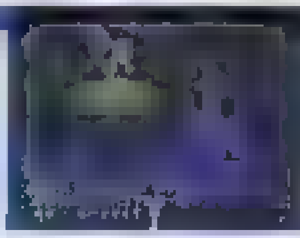
ペルソナ召喚までの流れ

ペルソナを召喚するにはそれなりの手順が必要です。ここではその手順を一通り紹介しています

1 [illegible]

悪魔と遭遇したときにコンタクトを行ない、うまく交渉して悪魔からタロットカードを入手します

[illegible]



2 召喚

召喚に必要な数のカードが集まったら、ベルベットルームでイゴールに話しかけます。コマンドメニューが表示されるので「召喚」を選んで○ボタンで決定します



3 召喚

召喚できるペルソナの一覧が表示されますので、召喚したいペルソナを選択し○ボタンで決定してください。ただし、ペルソナ名が灰色で表示されているものは、主人公たちのレベルが足りずに召喚できないペルソナです。また、すでにストックにあるペルソナと同じものも召喚できません。ゲームを進めていくと、名前が青色のペルソナが表示される場合があります。これは召喚時にマテリアルカードを必要とするペルソナです。マテリアルカードを持っていた場合のみ、表示されます



4 召喚

次に使用するマジックカード、インセンスカードを指定します。マテリアルカードは、それが必要になるペルソナでないと使用できず、またその場合は必ず使わなければいけません。マジックカード、インセンスカードは使用しなくても召喚できます



5 召喚

イゴールが召喚の儀式を行ない、新たなペルソナが召喚されます
召喚されたペルソナはペルソナカードとなり、イゴールの元へあずけられます
ベルベットストックに空きがない場合、ペルソナは召喚できなくなるので注意してください

6 ペルソナ発動

イゴールの元にストックされているペルソナを、パーティーストックに移し替えます。まずイゴールに話しかけ、コマンドメニューから「入れ替え・移動」を選択、●ボタンで決定しましょう。



7 ペルソナ発動

プレイヤーとベルベットのストック画面が表示されます。方向キーの左右でストックを選択し、上下でペルソナを選びます。ベルベットストックから移動したいペルソナを選び、●ボタンを押します。次にパーティーストックの空きスペースを選択し、●ボタンで決定してください。ペルソナがパーティーストックに移ります。同じように移動先をペルソナにすると、ペルソナ同士を入れ替えることができます。入れ替えるペルソナの片方が降魔しているペルソナだった場合、新しいペル[illegible]



8 ペルソナ発動

ペルソナチェンジ画面でペルソナを降魔します。個人データで●ボタンを押し、ペルソナチェンジ画面を表示してください。所持しているペルソナの一覧が表示されますので、方向キーで降魔したいペルソナを選び、●ボタンで決定します。



キャラクターとペルソナの相性が悪い時は、降魔できない場合があります。

9 ペルソナ発動

一度降魔したペルソナは、戦闘中いつでも発動することができます(P.38参照)。また、ペルソナカードを持っていれば、降魔するペルソナを変更することもできます。



ペルソナステータスの見方

ペルソナのステータスは、個人ステータス画面や、ペルソナチェンジ画面、アナライズで見ることができます。方向キー←→で、能力値と相性・解説画面を切り替えることができます。

画面の説明





1. ペルソナのグラフィック
2. ペルソナの名前
3. ペルソナの属するアルカナ
4. 発動するときに必要なSP
5. ペルソナのレベル
6. 親密度ランクと、次のランクへの目安
7. レベルアップ時のボーナス能力値
8. ペルソナの防御属性
9. ペルソナの能力値
10. 所持している魔法・属性・解説欄

装備による影響



キャラクターにペルソナを装備することで、キャラのステータス自体が変化することになります。大きく変化するものは3つ。能力値と防御属性、レベルアップ時に加算されるレベルアップボーナスです。レベルアップボーナスについては、P.42を参照してください。

能力値

能力値は、ペルソナと人間の平均値になります。
人間よりペルソナの方の能力値が高いと、その平均値分
人間の能力は増加します。
逆に、ペルソナより人間の能力値が高いと、人間の能力値は下がってしまいます。
常に自分より強いペルソナを降魔するようにするとよいでしょう。

防御属性

降魔したペルソナの防御属性が、そのままキャラクターの属性になります。
属性は個々のペルソナによって異なります。
詳しくは、個人ステータス画面を参照してください。



ペルソナの発動

ペルソナを発動する時は、どの魔法を使っても消費するSPは同じです。この数値はペルソナごとに設定されており、レベルやランクが上がっても変化することはありません。

※一部キャラクターとの相性によって変化する場合があります。



ペルソナの相性

ペルソナとキャラクターの間には、相性が存在します。相性が悪いと、ペルソナを発動する時の消費SPが増加してしまい、最悪の場合、降魔することすらできません。逆に、相性が良ければ消費SPは減少します。
さらに相性が高いと、ペルソナが特殊な力を発揮することがあります。
詳しいことは、ゲーム中で確認してみてください。



アルカナについて

タロットカードと同様、ペルソナは、それぞれアルカナと呼ばれる属性を持ち、互いに影響を与え合っています。ペルソナを召喚するのに必要なカードのアルカナは、ペルソナの属するアルカナと同じです。また、悪魔と交渉すると、その悪魔の属するアルカナのカードがもらえるのです。

ペルソナの属性

降魔したペルソナの属性が、そのままキャラクターの属性になります。
属性は個々のペルソナによって異なります。詳しくは、個人ステータス画面を参照してください。

ペルソナカードがいっぱいになったら

1 プレイヤーストックは10枚、ベルベットストックには24枚までペルソナカードをストックできます。
もしストックがいっぱいになってしまったら、ペルソナを帰還(解除)させましょう。

2 イゴールに話しかけ「入れ換え」「帰還」を選択します。
ストックウィンドウが表示されますので、帰還させるペルソナを選択して○ボタンを押し、
続いてカーソルを「帰還」にあわせて○ボタンで決定します。
「帰還」を選んでから、ペルソナを選択することも可能です。

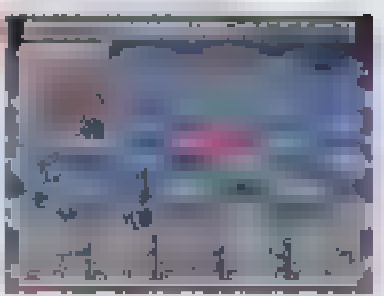
3 ペルソナのランクが8になっていると、帰還させた時にちょっとしたボーナスがもらえます。
できるだけランク8まで上げてからから帰還させた方がよいでしょう。

遭遇時のコマンド

3Dマップを歩いていると、敵と遭遇することがあります。
この場合、敵を倒すか、逃げるか、コンタクトしないと先に進むことができません。

戦闘コマンド

戦闘コマンドを使い、敵と戦ったり、コンタクトしたりします。行いたいコマンドを方向キーで選択し、●ボタンで決定してください。



戦闘コマンド

バトルフィールド

パーティーステータス

戦闘開始	設定した作戦で戦闘を開始します。
[illegible]	戦闘時の、各キャラクターのさまざまな行動を設定します。
コンタクト	悪魔に話しかけ、交渉を始めます。
アナライズ	出現した悪魔のデータを閲覧します。
[illegible]	戦闘を放棄し、逃げ出します。

バトルフィールド

パーティと悪魔が戦うフィールドです。
キャラクターたちのポジションは、行動や状況によって変化していきます。

パーティーステータス

各キャラクターの、現在のHPとSPを表示しています。キャラクターにバッドステータスが発生すると、キャラクター名の表示部分がバッドステータスの名称と交互に表示されるようになります。

敵とのコンタクト

戦闘コマンドから「コンタクト」を使用すると、敵と交渉できます。
[illegible]
戦闘を回避したり、[illegible]さまざまな効果があります。

1 コンタクトの流れ



敵と遭遇したら、戦闘コマンドから「コンタクト」を選択、●ボタンで決定します。

2 コンタクトの流れ

コンタクトする相手の選択に移ります。方向キーで交渉したい相手を選択し、●ボタンで決定してください。

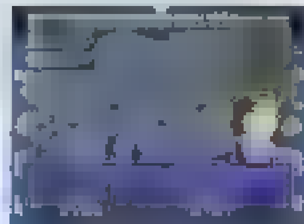
3 コンタクトの流れ



誰が交渉するか方向キーで選択し、●ボタンで決定します。同じ手順を繰り返すことで、最大3人まで同時に交渉することができます。
交渉するキャラクターを選んだら、「決定」にカーソルをあわせて●ボタンを押してください。

コンタクトを開始すると、交渉が終了するまで、中断したり後退することはできません。

4 コンタクトの流れ



選択したキャラクターが所持している「コンタクトコマンド」を選択します。全部で4つあるコマンドのうち、いずれかを方向キーで選び、●ボタンで決定してください。
[illegible]で交渉した時は、コンタクトコマンドを入力する必要はありません。

[illegible]

5 コンタクト

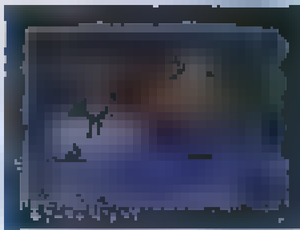
コンタクトコマンドを決定すると、悪魔に対し、コマンドに応じたアクションを起こします。悪魔はそれに対して、さまざまなリアクションを返してきます。



6 コンタクト

悪魔は4種類の感情(情報)(喜び、怒り、恐怖、)を持っており、1回のコンタクトでそのいずれか(複数の場合もあり)ますが1段階上昇します。コンタクトに対するリアクションとして、悪魔はセリフや動作、音声等で自分の感情を表現します。

[illegible]



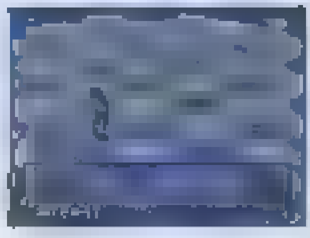
7 コンタクト

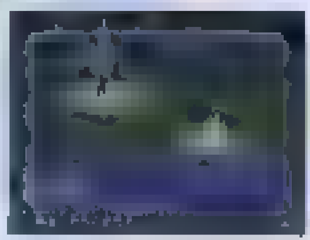
交渉の展開によっては、悪魔から質問されることがあります。その場合、返答の選択肢が表示されるので、適当と思われる返答を方向キーで選び、◯ボタンで決定してください。



8 コンタクト

悪魔の持つ4種類の感情のうち、いずれかが3段階上昇すれば、コンタクトの結果が出ます。タロットカードがもらえれば、交渉は成功したと思っていいでしょう。悪魔のリアクションに注意しながらうまく交渉し、コンタクトを成功に導いて下さい。





悪魔との契約

コンタクトで悪魔の喜びをMAXにすると、交渉していた悪魔と契約を結べます。契約した悪魔と再度コンタクトをとると、フリータロットをはじめ、悪魔しか知らない貴重な情報などを入手することができます。契約は最大3体の悪魔とかわすことができます。それ以上の悪魔と契約する時は、以前契約していた悪魔との契約を解除してから、あらためて契約してください。

特殊なコンタクト

■ペルソナトーク：装備しているペルソナと、コンタクトした悪魔の間に、何かの神話上の関係があった場合、ペルソナトークが発生する場合があります。ペルソナトークでは、ペルソナと悪魔が勝手に交渉してしまいます。
■悪魔からのコンタクト：まれに、悪魔の方からコンタクトを取ってくることもあります。

コンタクトに失敗したとき

交渉の展開次第では、悪魔を怒らせてしまうこともあります。こうなった悪魔とはコンタクトが取れません。
同時に、怒らせた悪魔と同種の悪魔すべてが怒り出してしまいます。

その他のコンタクトできない状態

■ボス等、タロットカードの情報に分けられていない悪魔と交渉した場合
■交渉相手の悪魔が、ステータス変化か、感情が高ぶっている場合
（「答えられる状態ではありません」というメッセージが表示されます）
■パーティーのキャラクターが交渉不能なステータスになっている場合
（「話せる状態ではありません」というメッセージが表示されます）

コンタクトの結果

成功	
[illegible]	興味
契約or情報入手(契約時のみ)	喜び
[illegible]	恐怖
アイテムor情報入手	興味＋喜び

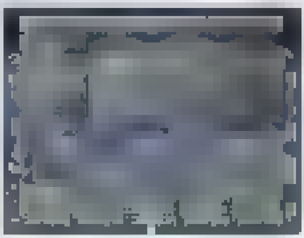
失敗	
[illegible]	興味＋恐怖
敵パーティにステータス(怒り)＆強制戦闘	興味＋怒り
[illegible]	怒り
先制攻撃＆強制戦闘	怒り

戦闘システム

このゲームの戦闘はオートバトル式になっており、戦闘を開始すると、手を触れない限り自動で戦闘が進んでいきます。各キャラクターの行動は事前に設定できるので、
良い作戦を考えて行動を指示しましょう。戦闘中に割り込んで作戦を変更することもできます。

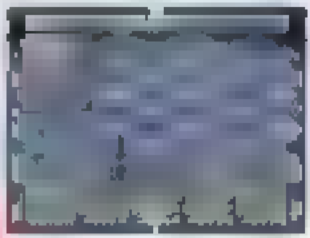
戦闘の流れ

1 敵と遭遇すると戦闘コマンドが表示されるので「作戦」を選び、各キャラクターの作戦を設定します。
作戦は、出現した敵と、パーティーの状態を考えて設定するとよいでしょう。



2 作戦が決定したら、戦闘コマンドから「戦闘開始」を選びます。キャラクターたちは、自分の行動順がまわってくるたびに、作戦で設定された行動を取ります。
敵か味方、どちらかが全滅(逃亡)するまで、同じ行動を繰り返し続けます。

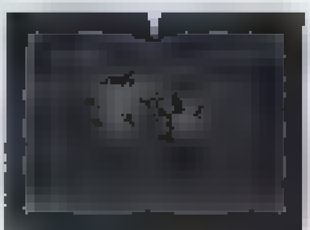
[illegible]





3 戦闘中に◎ボタンを押すと、キャラクターたちの行動に割り込み、戦闘コマンドを開くことができます。
ここでは作戦の変更ができます。
敵からダメージを受けて回復する時や、攻撃手段を変更したい場合などに利用しましょう。変更した設定は、次の行動順のキャラクターから有効になります。

4 敵か味方が全滅(逃亡)すると戦闘は終了します。
パーティーが勝てば、経験値とお金を入手することができます。まれにアイテムを入手することもあります。



戦闘開始

作戦で指定した行動に従い、敵との戦闘を開始します。プレイヤーが途中で割り込まなければ、敵もしくは味方のどちらかが全滅（逃亡）するまで、オートで戦闘が継続されます。

作戦

キャラクターの行動を設定・変更したい場合は「作戦」を選択します。「作戦」には、以下の4種類のコマンドがあります。

行動設定

キャラクターの行動を指定する事ができます。このコマンドを選択すると、まずパーティー全員の現在選択している行動が表示されるので、行動を変更したいキャラクターを選択してください。選択できる行動には、以下のものがあります。



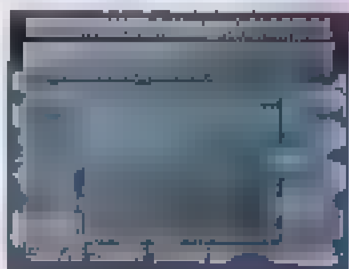
攻撃	装備している武器で攻撃します。攻撃対象を指定する事もできます。
ペルソナ	ペルソナを発動してペルソナの特殊能力を使用します。一覧から攻撃方法を選び、対象を選択します。
アイテム	アイテムを使用します。一覧からアイテムを選び、使用する対象を選択します。
Pチェンジ	現在装備しているペルソナを変更する事ができます。 各キャラクターが降魔している以外のペルソナカードを持っていれば、その場で変更できます。
ステータス	選択したキャラクターと降魔させているペルソナの、現在のステータスを見る事ができます。 なお、このコマンドは戦闘時に実行されるのではなく、その場で表示されます。
防御	攻撃を行わず、敵の攻撃を防ぐことに専念します。

行動順変更



行動順変更画面が表示されるので、行動を入れ換えたいキャラクター同士を方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。戦闘では、敵味方共にAGI(素早さ)の高い順に行動します。
合体魔法を使用する時など、味方の行動順を変更したい場合は、このコマンドを利用してください。

合体魔法



合体魔法が発動するための条件を「自動」「許可」「不可」の３種類の中から設定する事ができます。また、合体魔法の組み合わせを確認する事もできます。詳しくはp.41を参照してください。



戦闘モード

ノーマルとシングル、２種類の戦闘モードの、どちらかに設定・変更できます。

ノーマル　敵・味方のどちらかが全滅するまで、プレイヤーが操作しない限り戦闘を止めない
シングル　敵・味方の全員が行動を終了した時点で、戦闘コマンドが表示される



コンタクト

遭遇した相手に話しかけ、交渉する事ができます。
詳しくはP.34を参照してください。

アナライズ

遭遇した悪魔のデータを見ることができます。データ項目ごとに条件があり、その条件を満たさないと、悪魔のデータは表示されません。



データ項目	オープン条件
種族・名前・レベル・グラフィック	悪魔と遭遇する
各種パラメーター	悪魔を倒す
会話	悪魔と会話する
解説	悪魔と契約する
所持アイテム	アイテムを落とす

逃走

戦闘を放棄して、その場から退却します。ただし、失敗することもあります。失敗した場合は、敵の攻撃をうけてから、戦闘コマンド画面に戻ります。



戦闘不能になってしまったら？

戦闘中にHPが0になるとキャラクターは「瀕死」となり、いっさいの戦闘行動を取ることができなくなります。「瀕死」のキャラクターは、戦闘終了後にHP1の状態で復活するので、すぐに回復しましょう。特定のアイテムや魔法を使うことで、戦闘中に復活させることもできます。

ゲームオーバー

戦闘中に、パーティー全員が「瀕死」になると、ゲームオーバーになってしまいます。
ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻り、以前セーブしたデータからやり直すことになります。



合体魔法

合体魔法とは、複数のキャラクターが同時に魔法を使うことで生まれる、強力な魔法のことです。戦闘中に特定の組み合わせで魔法が使われると、合体魔法が発動します。発動した合体魔法は、コマンドメニューのアナライズか、戦闘コマンドの「作戦－合体魔法」に登録され、確認することができます。

1 合体魔法



戦闘コマンドの「作戦－合体魔法」画面で、合体魔法ごとに発動条件を「自動」「確認」「不可」の3種類の中から設定する事ができます。また、ここで合体魔法の組み合わせを確認することもできます。

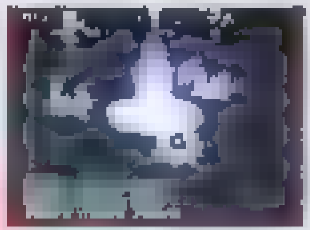
自動	合体魔法発動の条件が満たされると、自動的に発動します
確認	合体魔法発動の条件が満たされると、「　　」合体魔法を発動するかしないかを選択できます
不可	発動条件が満たされても、合体魔法を使用しません

2 合体魔法

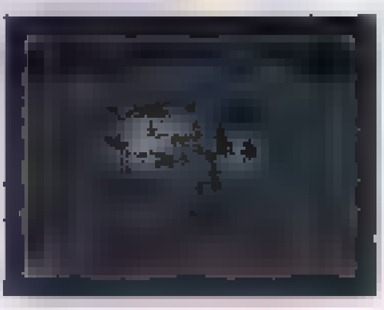


戦闘中に、発動条件が満たされると、「自動」の場合はそのまま発動し、「確認」の場合は発動するかどうかの確認メッセージがでます。
合体魔法を意図的に発動したい場合は、戦闘コマンドの行動設定と行動順番を合体魔法の発動条件と同じになるように設定するとよいでしょう。

3 合体魔法



合体魔法の組み合わせが登録され、発動が承認されると、合体魔法の組み合わせ順にキャラクターが待機していきます。そうして組み合わせ最後のキャラクターに行動順が回ってきた時点で、はじめて合体魔法が発動します。



戦闘の終了条件

遭遇した敵をすべて倒すと戦闘終了となります。戦闘終了後には、経験値とお金を入手することができます。
また、まれに敵がアイテムを落とすこともあります。戦闘から逃亡するか、コンタクトに成功することでも戦闘は終了しますが、この場合はそれまでに倒した敵の分だけ、経験値とお金を入手できます。

キャラクターのレベルアップ



1 敵を倒して経験値をためると、キャラクターはレベルアップします。レベルアップをすると、能力値を上昇させることができます。

2 1レベルアップすると、能力値を3ポイント上昇させることができます。ただし、任意で「割り振れる」のは主人公だけで、他のキャラクターたちは、その性格に合わせて自動的にポイントが割り振られます。

3 レベルアップしたキャラクターがいた場合、戦闘後にレベルアップ画面が表示されます。主人公の場合、方向キーの上下でアップさせたい能力値を選び、方向キーの右か●ボタンでポイントを割り振ることができます。割り振ったポイントをキャンセルするときは、方向キーで割り振った能力値を選び、左か●ボタンを押してください。任意で割り振るポイント以外にも、レベルアップボーナスとして、降魔しているペルソナごとに決まった能力が一定値増加します。

ペルソナのランクアップ

降魔しているペルソナも、ランクアップという形で成長します。
ペルソナを発動させるたびに熟練度が増加し、一定値に達した時点でランクアップします。
ペルソナのランクがアップすると、能力値の増加とともに、新たな魔法を覚えることがあります。
ランクは全8段階あり、各ランクごとに必要な熟練度はペルソナによって異なります。

バッドステータス

悪魔などの特殊な攻撃を受けることで、キャラクターはバッドステータスになることがあります。これはもちろん戦闘時のみ有効で、各ステータスの種類によってさまざまなペナルティが課せられますので、注意が必要です。
戦闘不能を除くすべてのバッドステータスは、戦闘終了後、回復します。
またバッドステータスには優先順位があり、同時に1種類しか変化しません。2つ以上のバッドステータスが重なった場合、優先順位の高い方のステータスに変化します。



[illegible]

HPが0になると瀕死状態になり、戦線から離れてしまいます。
その間、すべての戦闘コマンドは実行不能です。戦闘終了時にHP「1」の状態で復活しますが、戦闘中にもアイテムや魔法で復活させることが可能です。

憑依

悪霊に取りつかれることで、憑依状態になります。
憑依されたキャラクターがペルソナを発動すると、高確率で憑依している悪魔の魔法などが勝手に発動してしまいます。
これは戦闘終了後も持続しますが、アイテムか魔法で回復することができます。

[illegible]

敵に心を奪われた状態で、コマンド入力ができなくなり、勝手に味方を攻撃してしまいます。
アイテムや魔法では回復できませんが、自分の順番が回ってくるたびに一定確率で回復します。
また、戦闘終了時にも回復します。

混乱

戦闘コマンドの入力はできますが、混乱しているため予期せぬ行動を取ってしまうことがあります。味方を攻撃したり、何もできない時もあるでしょう。アイテムや魔法では回復できませんが、自分の順番が回ってくるたびに一定確率で回復します。また、戦闘終了時にも回復します。

[illegible]

キャラクターの魔力が封印され、一切の魔法が使用できなくなります。同時に、そのキャラクターが含まれる合体魔法も使用できません。アイテムや魔法では回復できず、戦闘終了時にのみ回復します。

猛毒

毒によりキャラクターの行動が終わるごとに最大HPの1/8のダメージを受けます。これは戦闘終了後も持続し、3Dマップを歩くとダメージをうけてしまいます。アイテムか魔法で回復することができます。

睡眠

キャラクターが眠ってしまい、起きるまで一切の行動ができなくなります。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。また、自分の順番が回ってくるごとに一定確率で回復します。

[illegible]

極度に興奮した状態で、プレイヤーのコマンド入力を受け付けなくなり、勝手に通常攻撃を繰り返すようになります。
[illegible]

[illegible]

幻惑に囚われ、そのキャラクターの命中率が大幅にダウンしてしまいます。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。

[illegible]

雷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。アイテムや魔法では回復できませんが、次の自分のターンに回復します。ただし、そのターンの行動はできません。また、戦闘終了時にも回復します。

[illegible]

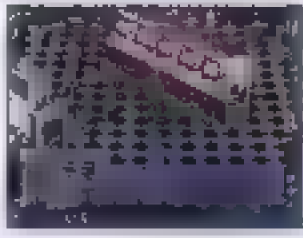
氷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。次の自分のターンに回復しますが、そのターンの行動はできません。自分のターンが回ってくる前に炎属性の攻撃を受けた場合は次のターンに行動できます。戦闘終了後にも回復します。

カジノについて

ゲーム中、ある時をむかえると、カジノで遊ぶことができるようになります。カジノで購入したコインで何種類かのゲームが遊べ、貯めたコインを貴重なアイテムと交換してもらえます。

カジノの遊び方





1 ゲームをプレイするには、コインが必要です。カジノに入ったら、まずカウンターでコインを買いましょう。
コインはお金で買うことができますが、コインをお金に換金することはできません。

2 コインを買ったら、カジノ内に設置されている各種ゲーム台の前に立ち、◎ボタンを押してください。ゲームが始まります。ゲームが始まったら、表示されるメッセージに従って遊んでください。

3 ゲームでコインを増やしたら、景品と交換することができます。景品は、コインと同様にカウンターで交換します。

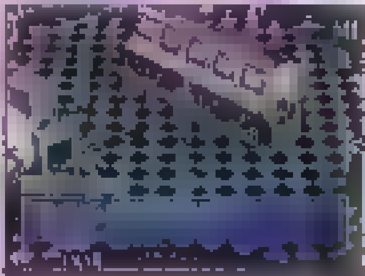


交換所のアイテム

コインと引き換えにもらえる景品は、どれも貴重なアイテムばかりです。中にはここでしか手に入らない物もあるという噂です。なお、カジノ内でのゲームをプレイしなくても、ストーリー進行には影響がありませんので、いつでも気軽に楽しんでください。

交換所の利用方法

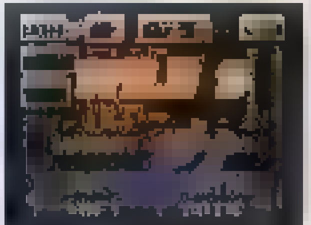
店を訪れると、カウンターに店員があらわれます。店員に話しかけ「景品交換」を選択してください。交換できるアイテムの一覧が表示されますので、欲しいアイテムにカーソルを合わせて◎ボタンで決定します。アイテムの文字が灰色で表示されている場合は、そのアイテムが交換できないことを示しています。そのアイテムを交換できるだけのコインを所持していないか、そのアイテムを99個まで持っている場合に、灰色で表示されます。



POKER

ポーカーとは 配られた5枚のカードを1回だけ交換して 特定の"役"を作るゲ ムです できた役によって 賭けた金額の倍率が違うので なるべく高い役を狙いましょう。

ポーカーの遊び方

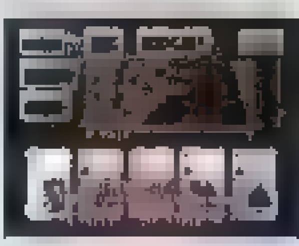


1 ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます ○ボタンでコイン1枚ずつ ○ボタンで10枚のコインを投入します R1 R2ボタンを押すか コインを10枚投入するとゲームが始まります また タイトル画面でL1 L2ボタンを押すとゲームをやめることができます



2 ゲームが始まると 5枚のカードが配られます 1回だけカードの交換ができるので 方向キーで残しておきたいカードを選び ○ ○ ○ ○いずれかのボタンで決定します
残すカードをすべて決定したら R1 R2ボタンを押してください カードが交換されます

3 カードの交換が終了した時 役が完成していれば 投入したコインが役の倍率に応じて増やされ 配当として戻ってきます
役が何もできなかった場合 投入したコインは没収されてしまいます



4 戻ってきた配当を次回のゲームに上乗せすることができます
ゲーム終了後 上乗せするかどうか問い掛けるメッセージが表示されるので 上乗せする場合は○ボタンを そうでない場合は○ボタンをおしてください

役一覧表

名称	内容	倍率
ROYAL FLUSH	5枚とも同じマークで10、J、Q、K、Aの組み合わせ	×500 またはジャックポット
WILD ROYAL FLUSH	ジョーカーを使ってROYAL FLUSHを作ったもの	×100
5 OF A KIND	同じ数字のカード4枚にジョーカーが入ったもの(5カード)	×50
STRAIGHT FLUSH*	5枚とも同じマークで数字が連続した組み合わせ	×30
4 OF A KIND	同じ数字のカード4枚の組み合わせ	×10
FULL HOUSE	同じ数字のカード3枚と2枚の組み合わせ	×7
FLUSH	5枚のカードのマークがすべて同じものの組み合わせ	×5
STRAIGHT*	マークに関係なく、5枚の数字が連続した組み合わせ	×3
3 OF A KIND	同じ数字のカード3枚の組み合わせ	×2
2 PAIR	同じ数字のカード2枚が、2組みある組み合わせ	×1

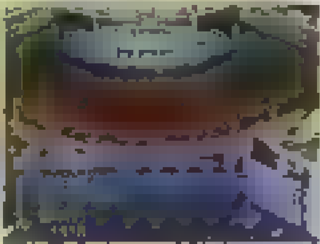
＊この役は「Kから2へつなげる」ことはできません

ジョーカーについて

ジョーカーはワイルドカードです。
これはマーク、数字ともに他のすべてのカードの代わりとして使うことができます。
また、ジョーカーに刻まれている数字の分だけ、連続して使うことができます。数字の最高値は9です。
※ジョーカーは自動的にホールドされ、はずす事はできません。

ジャックポットについて

投入したコインが10枚の時にROYAL FLUSHを完成させると、ジャックポットとなり、
ジャックポット値の分のコインを得ることができます。
ジャックポットの値は、コインをつぎ込んだ分少しずつ上昇しますが、
パーティがカジノから出ている時にも上昇する事があるようです。



ブラックジャックとは、カードの数字を使って、合計を21に近づけるゲームです。また、このゲームにはパーティの仲間も参加できます。カードの合計が21を越えると負けてしまうので注意しましょう。

1 ゲームを始めると、参加受付画面が表示されます。方向キーの左右で項目を、上下でキャラクターを選択し、ボタンを押して変更します。R1、R2ボタンでゲームを始めます。L1、L2ボタンを押すと、ゲームをやめることができます。



アイコン	[illegible]
BET	[illegible]
MANUAL、AUTO	[illegible]

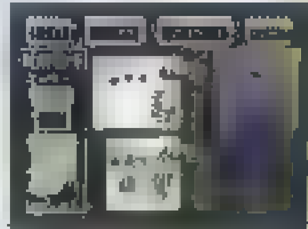
2 ゲームを始めるとカードが2枚配られます。カードの数値は2～10はそのままの数字を使い、絵札は10、Aは1または11として数えます。なお、プレイヤーのカードの合計が以下の場合、自動的にSTANDされます。



●ボタン	HIT [illegible]
●ボタン	STAND [illegible]
●ボタン	D.DOWN [illegible]
●ボタン	SPLIT 最初の手札が2枚 [illegible]

3 カードが配られたら、手札が21に近づくようにカードを引いていきます。これを「HIT」と呼びます。また、掛け金を2倍にしてカードを1枚ひくこともできます。これは「D.DOWN」と呼ばれ、カードが配られた直後の、最初の1回のみ選択することができます。ゲーム中、…『他のメ…の手札を確認できます。

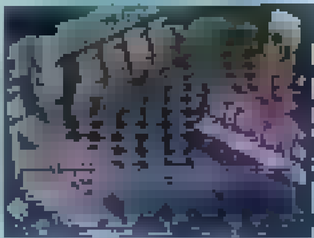
4 自分の手札がディーラーの合計値より上回るか、ディーラーがBUSTすると判断したら「STAND」で勝負をかけます。
ただし、引いたカードの合計が21を越えると「BUST」となり無条件で負けになってしまうので注意してください。
また、以下の場合は無条件にプレイヤーの勝ちになります。
■プレイヤーがブラックジャックになった場合
■プレイヤーの最初のカードがAとJで、どちらも同じマークの場合
♥プレイヤーがカードを5枚(合計7枚)引いた



5 参加キャラクター全員がSTAND、D.DOWNもしくはBUST(21を越える)すると、勝負が始まります。ディーラーより強い役を作るか、もしくはディーラーがBUSTすればプレイヤーの勝ちとなり、配当を得ることができます。入手できる配当は、完成させた役によって違います。その後、リザルト画面に結果と配当が表示されます。

役一覧表

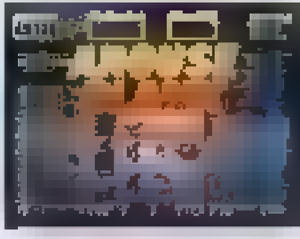
123456	A～6までの6枚で21になったもの。カードの順番とは関係ありません
♠A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♠の組み合わせ
777	最初のカードが2枚とも7で、HITしてもう1枚7を引く
♥♣♦A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♥か♣か♦の組み合わせ
7 CARDS	7枚カードを引いて、合計値が21を越えない組み合わせ
6 CARDS	6枚カードを引いて、合計値が21を越えない状態でSTANDした場合
B JACK	10～KのいずれかとAの組み合わせ
WIN	カードの合計が21以下で、ディーラーの合計よりも大きいか、ディーラーがBUSTした状態



SLOT

スロットマシンは、ドラムを回して絵柄をそろえるゲームです。投入したコイン数に応じて、当たりを判断する列が増えていくので注意してください。

ゲームの遊び方



1. ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。●ボタンでコインを1枚ずつ、■ボタンで3枚投入することができます。投入したコインが1枚以上の時にR1、R2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が3枚になると自動的にゲームがスタートします。また、ゲームがスタートされる前にL1、L2ボタンを押すと、スロットマシンのゲーム画面から抜けることができます。

2. 投入したコインの枚数によって、当たり判定のあるラインが増えていきます。当たり判定のあるラインはランプが点灯します。最大の3枚を投入することで、すべてのラインが当たり判定を持つようになります。



3. ゲームを始めるとドラムが回りだし、やがて止まります。このとき、コインを投入したラインに役ができていると、その役に応じた配当を得ることができます。

配当表

役	配当	役	配当
チェリー×1	2	ベル×3	30
チェリー×2	5	スイカ×3	50
チェリー×3	10	BAR×3	100
プラム×3	20	7×3	200

※チェリー×1、及びチェリー×2は、ラインの左端にある事が条件となります。



4 ドラムが停止した時、止まったドラムの絵柄がない個数分
画面右の対応表ゲージのランプが移動します
すべてのドラムが停止した時点で、対応表の役が決定されます
それに応じて、さまざまな効果が現れます。

対応表一覧

	対応役	内容
0	500 COINS	コインを500枚入手
1	? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
2	Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
3	Take 3 Step	ゲージを3マス分移動
4	Frame Default	ゲージ上で拡張したフレームを元に戻す
5	Frame Extend	ゲージ上のフレームを1マス分拡張（最大8マスまで）
6	Take 2 Step	ゲージを2マス分移動
7	Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
8	? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
9	50000 COINS	コインを50000枚入手





BINGO

ビンゴゲームでは、ルーレットで数字を選び、その数字がカード上で1列に並ぶと配当がもらえます。カードは全部で4枚あり、投入するコインも4セットずつになるので注意してください。





ゲームの遊び方

1 ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。●ボタンでコイン10枚を1セット(40枚)ずつ、●ボタンでコイン100枚を1セット(400枚)ずつ投入します。●ボタンを押すと、カードをシャッフルすることができます。R1、R2ボタンを押すか、BETが0になるとゲームが始まります。

※[illegible]
それぞれのカードでBETを変えることはできません。

2 ゲームが始まると、ルーレットで数字が10回選ばれます。その中に表示された数字を使って、カード上に数字が縦、横、斜めのいずれか一直線が5つ並べば配当がもらえます。早い順番で揃うほど、配当金額が上がります。

※各カードの中央はワイルド。あらかじめ当たりになっているマスです。



ダブルアップゲーム

ゲームが終了した後、配当コインを使ってダブルアップゲームをすることができます。ゲーム終了後、ダブルアップ画面が表示されますので、●ボタンで赤玉を、●ボタンで青玉を、●ボタンで緑玉を選択してください。同じルーレットが始まり、選んだ色でとまれば当たりとなり、配当を増やすことができます。はずれた場合、配当は没収されてしまいます。また、●ボタンを押すとダブルアップゲームをキャンセルし、配当をそのまま得ることができます。

各種データ

武器

通常攻撃に使用する武器です
武器にはそれぞれ装備できるキャラクターが決まっているので注意してください

ミセリコルデ	斬撃	4	主人公
コルト ポニー	銃器	8	舞耶
スタンダードケース	鈍器	5	栄吉
革のグローブ	打撃	4	リサ
フェイチャー	投具	10	ゆきの
レイピア	斬撃	16	主人公
ワルサー P99	銃器	10	舞耶
クラシックケース	鈍器	16	栄吉
鉄手	打撃	15	リサ
ウェ ノトウウム	投具	20	ゆきの

防具

カウボーイハット	頭	3	全員
ハードジャケット	胴	4	全員
カウボーイブーツ	脚	3	全員
白編み帽子	頭	5	全員
チェインメイル	胴	6	全員
白編みタイツ	脚	5	全員

アクセサリー

さまざまなアクセサリー類のことで、効果もそれぞれ違います
中には特殊な力を持つものもあるようです

名前	装備部位	効果
夏みかんの首飾り	首	VIT+1
漆黒の首輪	首	TEC+1

アイテム

[illegible]

名称	使用条件	使用対象	効果
傷薬	戦闘　移動	味方1人	HPを30回復する
ガラガラドリンク	戦闘　移動	味方1人	HPを200回復する
宝玉	戦闘　移動	味方1人	HPを全回復する
チューインソウル	戦闘　移動	味方1人	SPを100回復する
地返しの玉	戦闘	味方1人	「瀕死」をHP少量で回復する
反魂香	戦闘	味方1人	「瀕死」を最大HPで回復する
解毒剤	戦闘　移動	味方1人	「猛毒」を回復する
鎮静剤	戦闘	味方1人	「狂暴」を回復する
バンテリG	戦闘	味方1人	「幻影」「睡眠」を回復する
大幣	戦闘　移動	味方1人	「[illegible]」を回復する
[illegible]の翼	戦闘	味方全体	戦闘から100%離脱する

[illegible]

醤油ラーメン

味噌ラーメン

野菜ラーメン

チャーシューメン

ラーメンセット

ミックスラーメン

爆激辛ネギラーメン

特製白石ラーメン



攻撃魔法

	使用	相性	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アギ	戦闘	火炎	5	敵1体	火炎で小ダメージ
アギラオ	戦闘	火炎	28	敵1体	火炎で中ダメージ
マハラギ	戦闘	火炎	12	敵グループ	複数の敵に火炎で小ダメージ
アクア	戦闘	水撃	5	敵1体	水撃で小ダメージ
アクエス	戦闘	水撃	28	敵1体	水撃で中ダメージ
マハアクア	戦闘	水撃	12	敵グループ	複数の敵に水撃で小ダメージ
ガル	戦闘	疾風	5	敵1体	真空波で小ダメージ
ガルーラ	戦闘	疾風	28	敵1体	真空波で中ダメージ
マハガル	戦闘	疾風	12	敵グループ	複数の敵に真空波で小ダメージ
マグナ	戦闘	地変	5	敵1体	落石で小ダメージ
マグナス	戦闘	地変	28	敵1体	落石で中ダメージ
マハマグナ	戦闘	地変	12	敵グループ	複数の敵に落石で中ダメージ
ブフ	戦闘	氷結	6	敵1体	冷気で小ダメージ＋氷結
ブフーラ	戦闘	氷結	42	敵1体	冷気で中ダメージ＋氷結
ジオ	戦闘	電撃	6	敵1体	電撃で小ダメージ＋感電
ジオンガ	戦闘	電撃	42	敵1体	電撃で中ダメージ＋感電
フレイ	戦闘	核熱	20	敵全体	すべての敵に核熱で小ダメージ
フレイラ	戦闘	核熱	50	敵全体	すべての敵に核熱で中ダメージ
ザン	戦闘	万能	6	敵1体	衝撃波で小ダメージ
ザンマ	戦闘	万能	32	敵1体	衝撃波で中ダメージ
グライ	戦闘	万能	10	敵グループ	複数の敵に重力波で小ダメージ
グライバ	戦闘	万能	36	敵グループ	複数の敵に重力波で中ダメージ
メギド	戦闘	万能	50	敵全体	すべての敵に中ダメージ
メギドラ	戦闘	万能	85	敵全体	すべての敵に大ダメージ
ハマ	戦闘	神聖	50	敵1体	聖なる力で死亡させる
ムド	戦闘	呪殺	50	敵1体	呪いの力で死亡させる

特殊物理攻撃

一文字斬り	戦闘	斬撃	45	敵1体	斬撃相性の物理攻撃
火炎撃	戦闘	斬撃	24	敵1体	斬撃＋火炎相性の物理攻撃
ノーックパンチ	戦闘	打撃	44	敵1体	打撃相性の物理攻撃
九十九針	戦闘	投具	38	敵1体	投具相性の物理攻撃
トリプルダウン	戦闘	飛具	42	敵グループ	飛具相性の物理攻撃
ひっかき	戦闘	[illegible]	38	敵1体	[illegible]相性の物理攻撃

[illegible]

トルミナー	戦闘	神経	50	敵1体	敵をバッドステータス「睡眠」にする
プリンパ	戦闘	精神	50	敵1体	敵をバッドステータス「混乱」にする
マリンカリン	戦闘	精神	50	敵1体	敵をバッドステータス「魅了」にする
ポイズマ	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「猛毒」にする
マフーイ	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「魔封」にする
バルザック	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「狂暴」にする
イルノーン	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「幻影」にする
タルカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	攻撃力を上げる
ラクカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	防御力を上げる
マカカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	魔法威力を上げる
スクカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	素早さを上げる

回復魔法

名称	使用条件	属性	威力	範囲	効果
ディア	戦闘／移動	回復	30	味方1体	HPを小回復
ディアラマ	戦闘／移動	回復	150	味方1体	HPを中回復
メディア	戦闘／移動	回復	30	味方全体	味方全員のHPを小回復
ポズムディ	戦闘／移動	回復	100	味方1体	バッドステータス「中毒」を回復
コトルディ	戦闘／移動	回復	100	味方1体	バッドステータス「緊縛」を回復
パトラ	戦闘	回復	100	味方1体	バッドステータス「睡眠」「幻影」を回復
リカーム	戦闘	回復	100	味方1体	バッドステータス「瀕死」を回復

その他の魔法

名称	使用条件	命中	威力	範囲	効果
エストマ	3Dマップ	100％	100	味方全体	レベルの低い敵の出現を制限する



DATA

ペルソナ２ 罪 公式ガイドブック１（仮題）

アトラス×ファミ通が送る「ペルソナ２ 罪」の
公式ガイドブックが早くも登場。
キャラクターの魅力やダンジョン攻略、ペルソナの特性など余す事なく紹介。

本体価格 未定　CB's PROJECT 著
1999年7月中旬発売予定

ペルソナ２ 罪 公式ガイドブック２（仮題）

アトラス×ファミ通が送る
「ペルソナ２ 罪」の最終攻略本。
この１冊で「ペルソナ２ 罪」の全てが解る。必読の１冊。

本体価格 未定　JK-VOICE 著
1999年8月上旬発売予定



金子一馬グラフィックス

Digital Devil Apocalypse

"神よ、魔よ、混沌のうちに集え"



'99年6月31日発売予定
予価¥2,400（税別）/A4判/160頁

ATLUS×ファミ通

制作 株式会社アスキー
発行 株式会社アトラス
発売元 株式会社アスペクト


ペルソナ2 罪
オリジナルサウンドトラックス〈完全収録版〉(仮)
'99年8月上旬発売決定!!
ゲームの興奮をリアルなサウンドで!
好評発売中
ATLUSレーベル
第5弾
■女神異聞録ペルソナに使用された楽曲109曲を完全網羅。
■特別仕様豪華シースルージャケット。
■特製キャラクターブック封入。
■さらにペルソナ2 罪 5曲入りスペシャルディスクつき。
女神異聞録ペルソナ
オリジナルサウンドトラックス(完全収録版)
KICA5033~35(JAR0051~53)
価格¥4,384(税込)
発売元:株式会社アトラス　販売元:キングレコード株式会社
お買い上げの方に、抽選で非売品限定生産アトラス特製フィギュアをプレゼント!
詳しくは商品(初回生産分のみ)又は、当社ホームページをご覧ください。

ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにお掛けください。

アトラス・テレフォンサービス

03-5261-2356

（お問い合わせ受付：毎週月〜金曜日11:00〜18:00（祝祭日除く））

アトラス・FAXステーション

ファンキーネット03-3258-0753

アトラス・インターネット・アドレス

http://www.atlus.co.jp/

ATLUS
株式会社アトラス